3D 게임프로그래밍 공부 계획

1학기 ( 9일, 9/12 ~ 9/22 )

|  |  |
| --- | --- |
| 3 | DX12 초기화 |
| 4 | 프레임 출력 |
| 5 | 전체화면 모드 |
| 6, 6-01 | 삼각형 출력 -쉐이더 시작- |
| 7 | 인덱스버퍼를 사용한 삼각형 출력 |
| 8 | 회전하는 삼각형 |
| 9 | 회전하는 직육면체 -3D 시작- |
| 10 | 인덱스버퍼를 사용한 직육면체 출력 |
| 11 | 회전하는 직육면체 여러 개 그리기 |
| 12 | 카메라와 플레이어 객체(비행기) 추가하기 |
| 13 | 인스턴싱 (입력 레이아웃과 정점 버퍼 사용) |
| 14 | 인스턴싱 (구조화된 버퍼 사용) |
| 15 | 터레인 |
| 16 | 절두체 컬링 |
| 17 | 마우스 피킹 |
| 18 | 조명 처리 |
| p07-9 | 계층 구조 헬리콥터 |

2학기 (9/23 ~ )

|  |  |
| --- | --- |
| Lab08-0 | 텍스처링된 오브젝트들 + 플레이어 + 카메라 |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |

교재 ()

|  |  |
| --- | --- |
| 4 | DX12 초기화 |
| 5 | 랜더링 파이프라인 |
| 6 | 그리기 연산, 정점 버퍼, 인덱스 버퍼, 셰이더 컴파일 |
| 7 | 도형, 루트 서명 추가 설명, 지형과 파도 예제 |
| 8 | 조명 |
| 9 | 텍스처 |
| 10 | 혼합 |
| 11 | 스텐실 적용 (깊이/스텐실, 평면거울, 평면 그림자) |
| 12 | 기하 쉐이더(빌보드) |
| 13 | 계산 쉐이더 |